



DC
COMICS™

47

**SNYDER
CAPULLO
MIKI
PLASCENCIA**

BY
КОМІКСЫ ПА-БЕЛАРУСКУ

Бэтмэн
№47 (2011)
пераклад
і афармленне:
Козыраў Сяргей

BATMAN™



FEB 2016

RATED T TEEN

DCCOMICS.COM

Capullo
+ fco

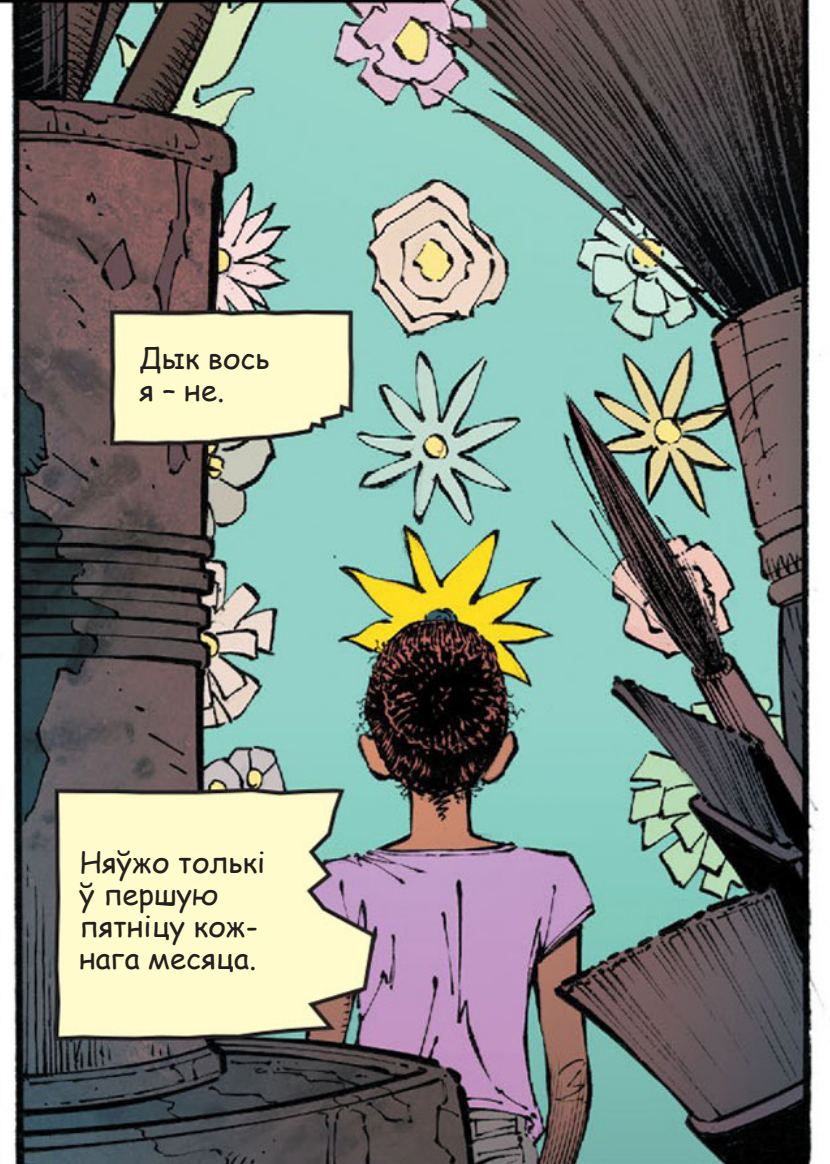
SUPERHEAVY

PART
SEVEN

SCOTT SNYDER WRITER GREG CAPULLO PENCILS
DANNY MIKI INKS FCO PLASCENCIA COLORS STEVE WANDS LETTERS
CAPULLO, MIKI, PLASCENCIA COVER ALEX ROSS HARLEY'S LITTLE BLACK BOOK VARIANT COVER
REBECCA TAYLOR ASSOCIATE EDITOR MARK DOYLE EDITOR
BATMAN CREATED BY BOB KANE WITH BILL FINGER



Вы рызыкаўны
чалавек?



Дык вось
я - не.

Няўжо толькі
ў першую
пятніцу кож-
нага месяца.

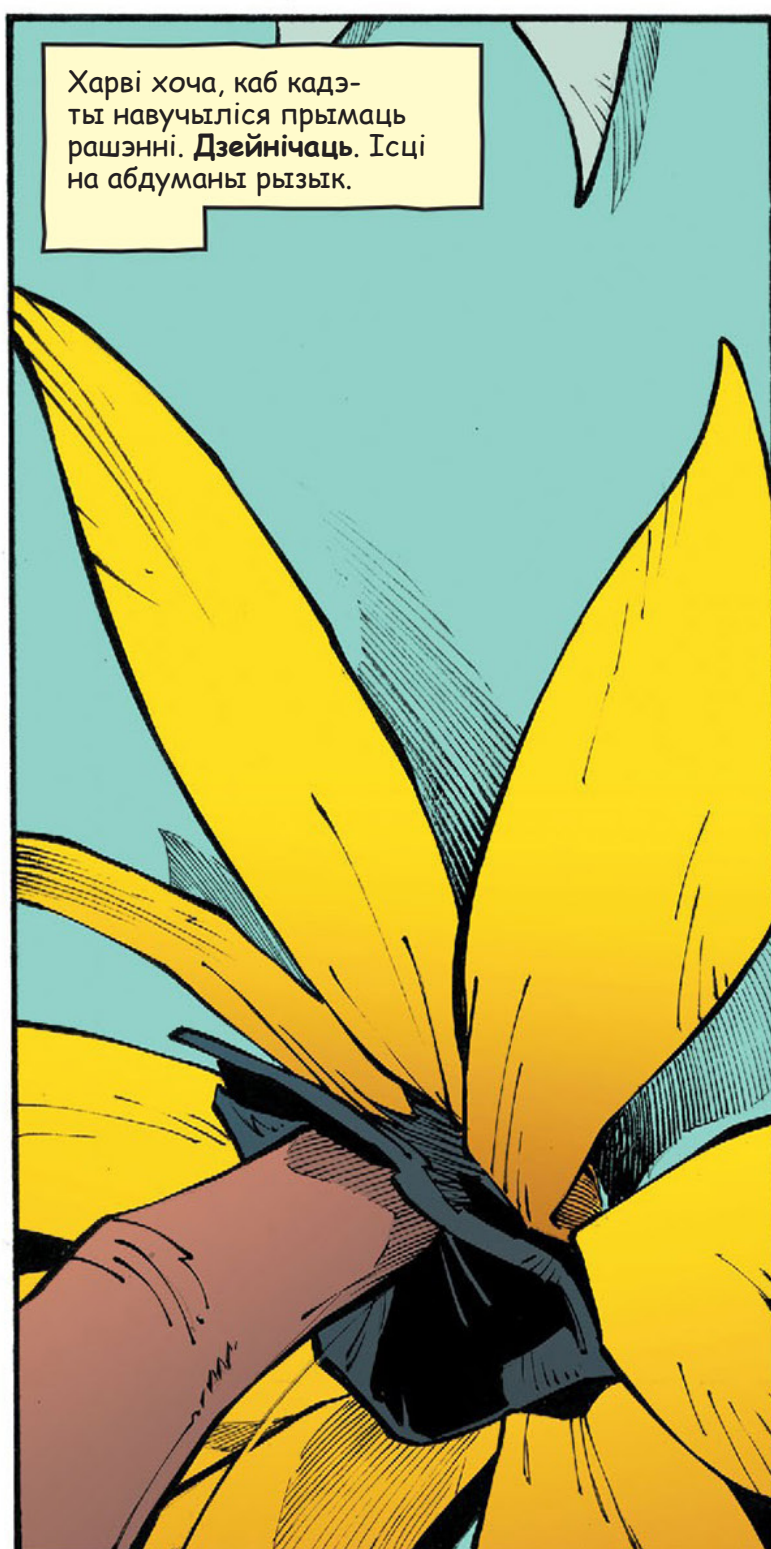


У гэты дзень Харві... лейтэнант Булак...
уладкоўвае ў сябе дома гульнявы
вечар для кадэтаў.

Гульня, у якую мы згуляем,
- асабістае выкрыццё Харві.
Ён з пачуццём называе яе
«ДТПГС». «Дэтэктыўны
Покер у Готэмскім Стылі».

Яна падобна на покер, але з
адным маленькім адрозненнем.

У гульнію неабходна
гуляць **агрэсіўна**.
Насколькі хутка,
наколькі гэта магчыма.



Харві хоча, каб кадэ-
ты навучыліся прымаць
рашэнні. **Дзейнічаць**. Ісці
на абдуманты рызык.



А галоўная фішка
гульні - гэта тое, што
на стала ўвесь час
прысутнічае карта-
загадка.

Готэмская
карта.



Яна проста ціха
ляжыць бокам уніз.

І чакае
свайго часу...

...каб змяніць
гульну.

=Унх=
Гэта ж я!
Прашу...
Хопіць!

Бескарысна! Блум памясціў у касцюм
перадатчык! Напэўна, ён зрабіў гэта
яшчэ на прэзентацыі! Касцюм спрабуе
супраціўляцца, але праз некалькі секунд
будзе перапраграмаван... Ты павінен...

Малец! =Агх=
Малец, я твой
папечнік! Адпусці
мяне!

Ты яго чуў...
Адпусці яго.



Выдатна, з агню
ды ў...

...прысак?

О не.

WHUPP
WHUPP
WHUPP

Шрубалёты
тэлеканалаў.
Напэўна, яны
цягнуліся за табой
дзея рэпартажу.

Памашы ў камеру,
пакуль не ператварыўся
ў бэт-крэшыва.

Не стань
бэт-крэшывам.

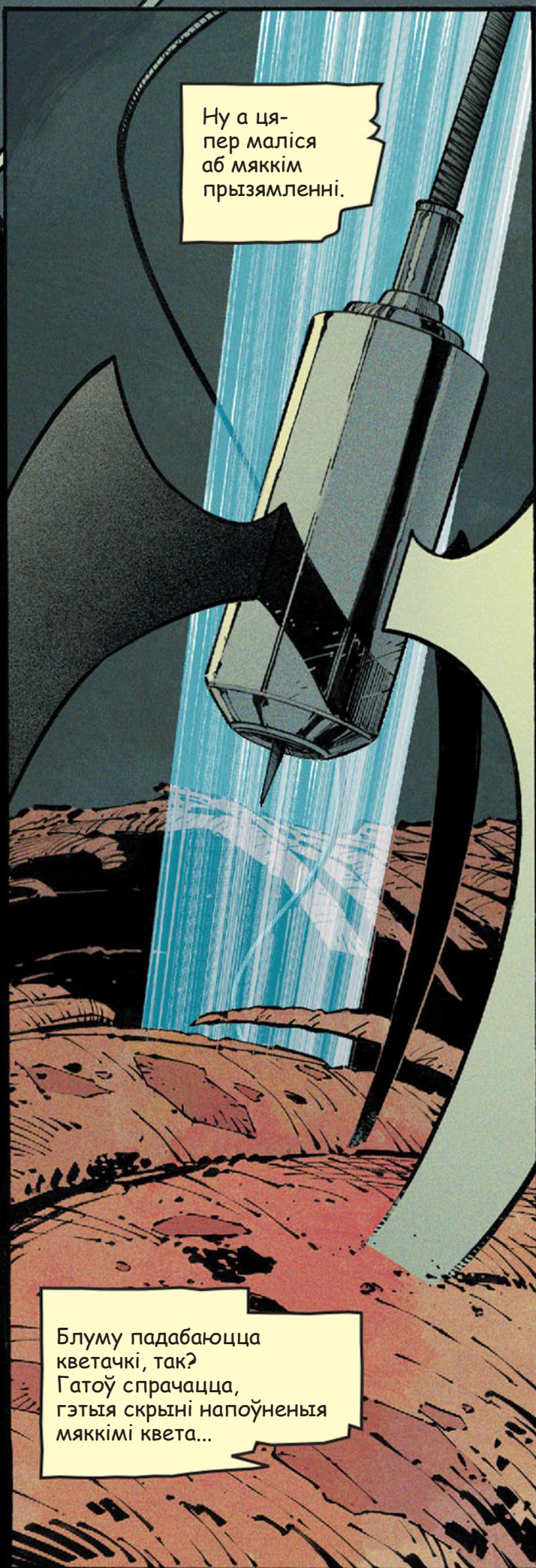
Маліся, каб у іх быў
добры падрадчык...

Ну жа!
Трымайся!
Трымайся!

ТАКАТАК

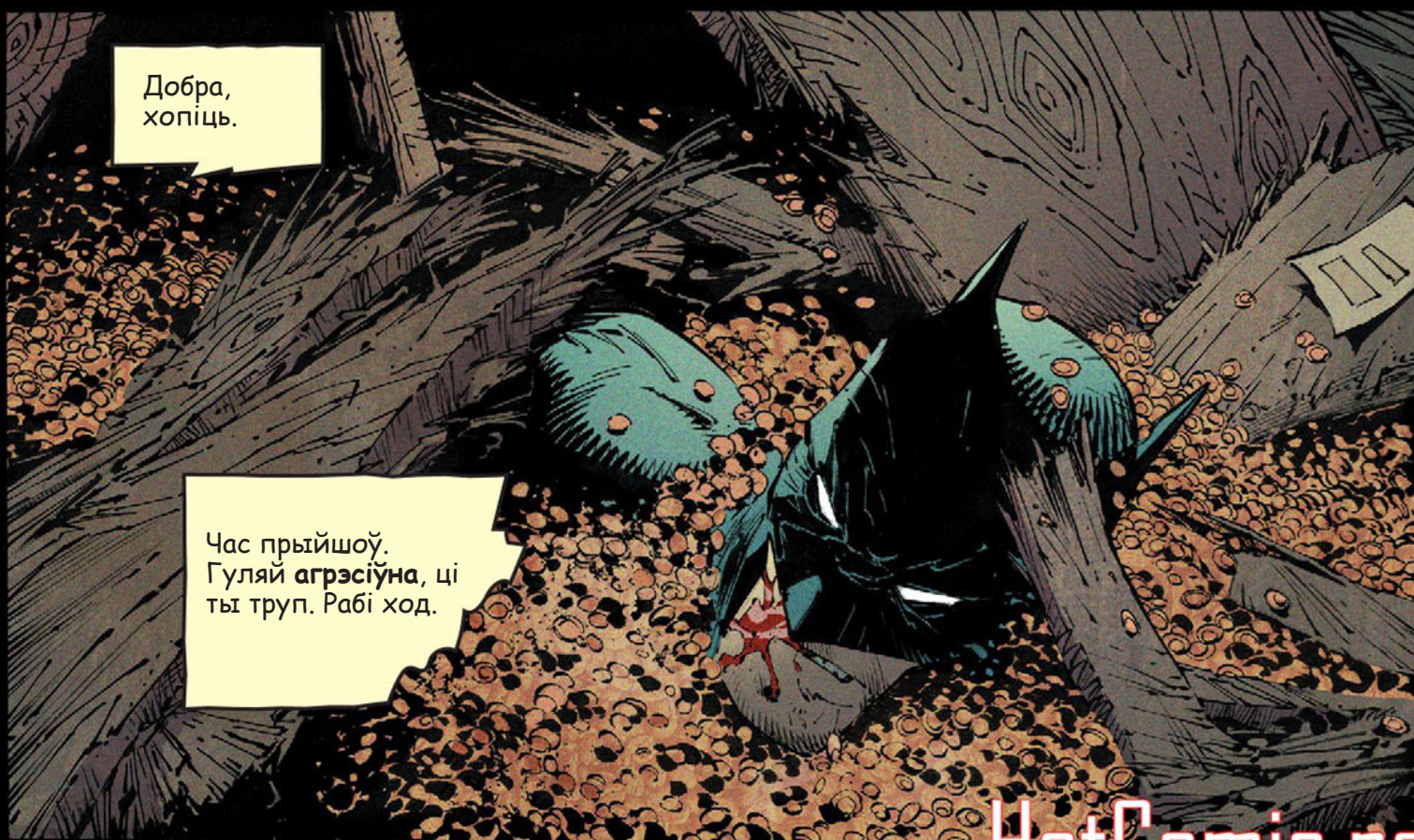


=Охх=
Дзякуй
богу.



Ну а ця-
пер маліся
аб мяккім
прызямленні.

Блуму падабаюцца
кветачкі, так?
Гатоў спрацаца,
гэтыя скрыні напоўненыя
мяккімі квета...



Добра,
хопіць.

Час прыйшоў.
Гуляй **агрэсіўна**, ці
ты труп. Рабі ход.



Ты жа Бэтмэн.
Не падвядзі свой
плашч. Час.



Што будзеш
выкарыстоўваць?
Стэлс? Не. На
касцюм ён не
падзейнічае.
Думаі!

Малекулярны клей на
тваіх пальцах... дацягніся
да напечнікаў. Няхай ён
пакрые ракетніцы...

РЧМ



Прышоў час
гуляць брудна.
Гармата на
максімальны
зарад...

Страляй
у ногу.

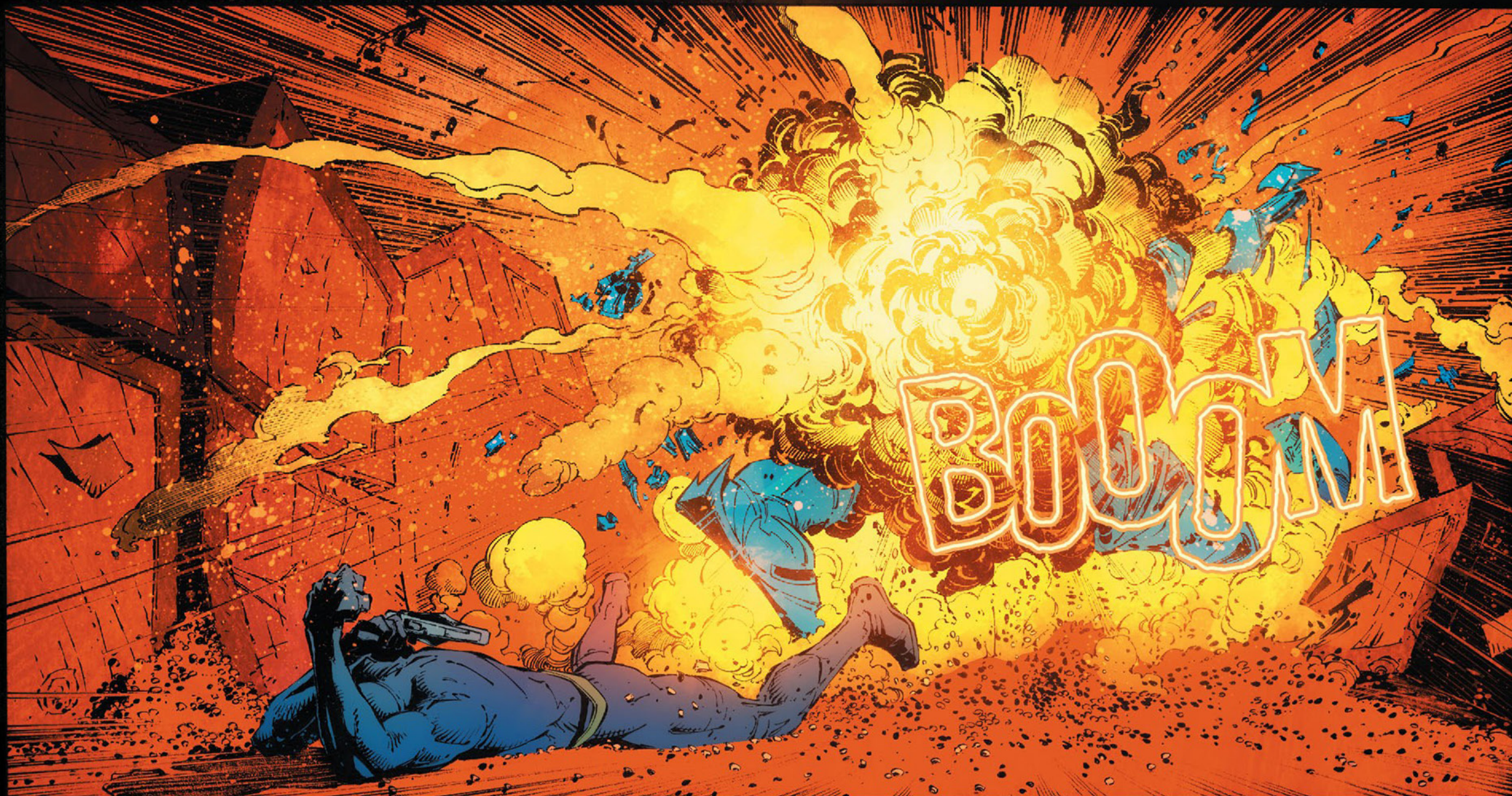
Ты мяне
чуў.



Цяпер будзем
спадзявацца,
што ён пусціць
ракеты, пакуль
знерухомлены.

Толькі
не пазірай.
Не пазірай.

WHIRRR



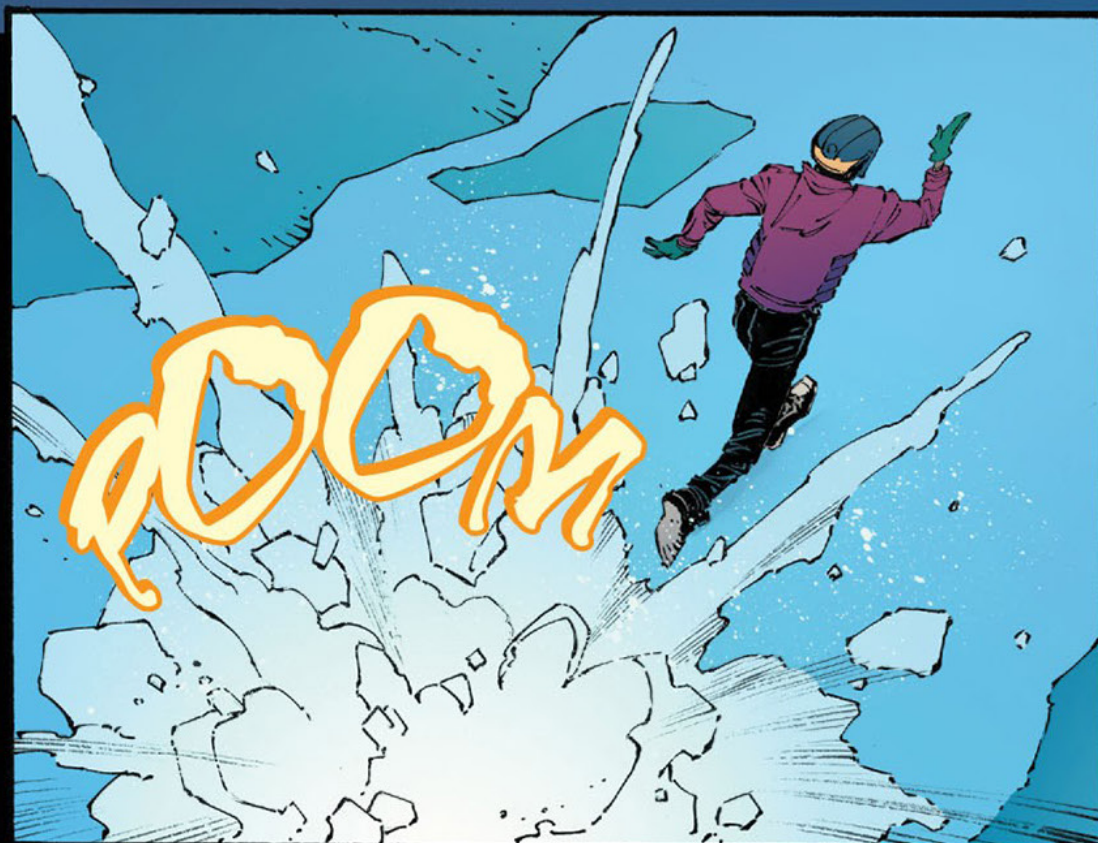
«...вось гэта
бессардэчнасць, Джым».

Відаць, у цябе
ў зубах захрасла
птушка, містар Уайт.

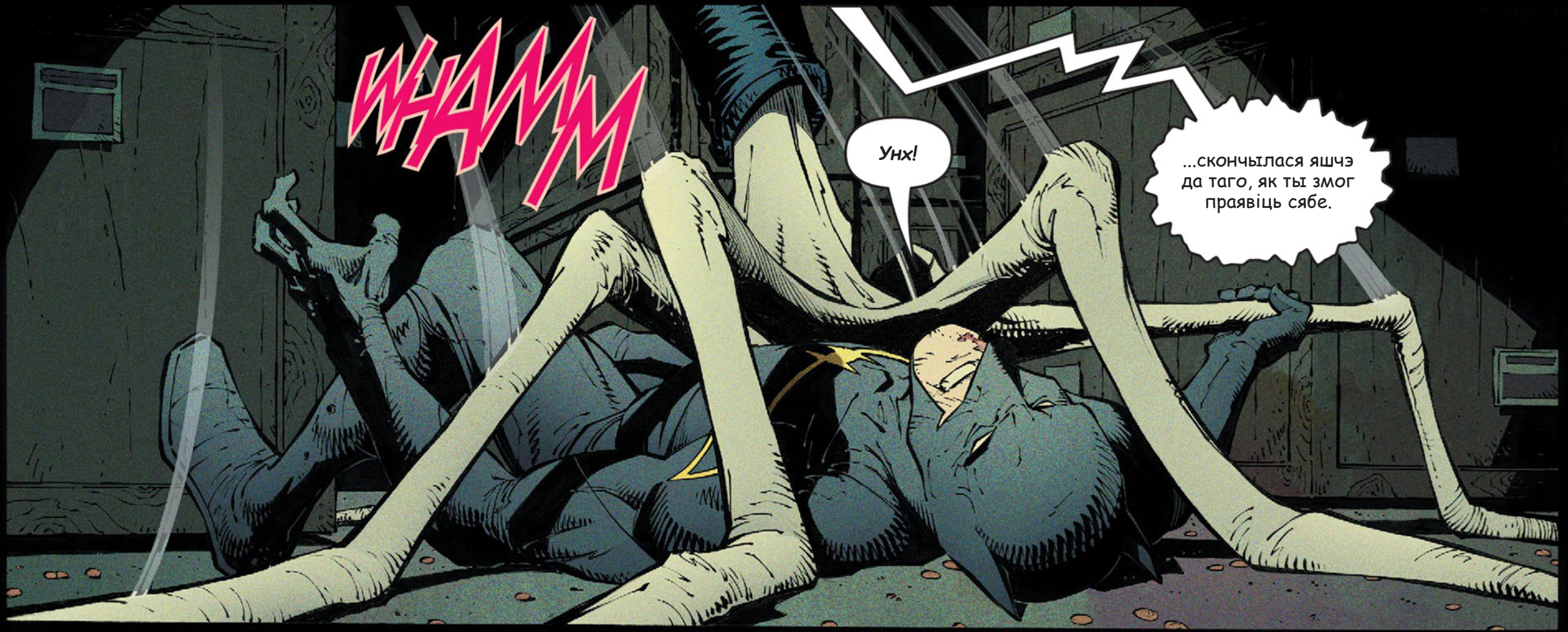
Вшаго толькі
маленькі ка-
валшак.

Скураная
птушанятка цур
мая, хлопцы. Як
раз майго памеру.





«Такая кароткая кар'ера...»





=Кха=
Ты маеш
на ўвазе... тое
насенне?



Пахне смажаным,
ты так не лічыш,
Блум?

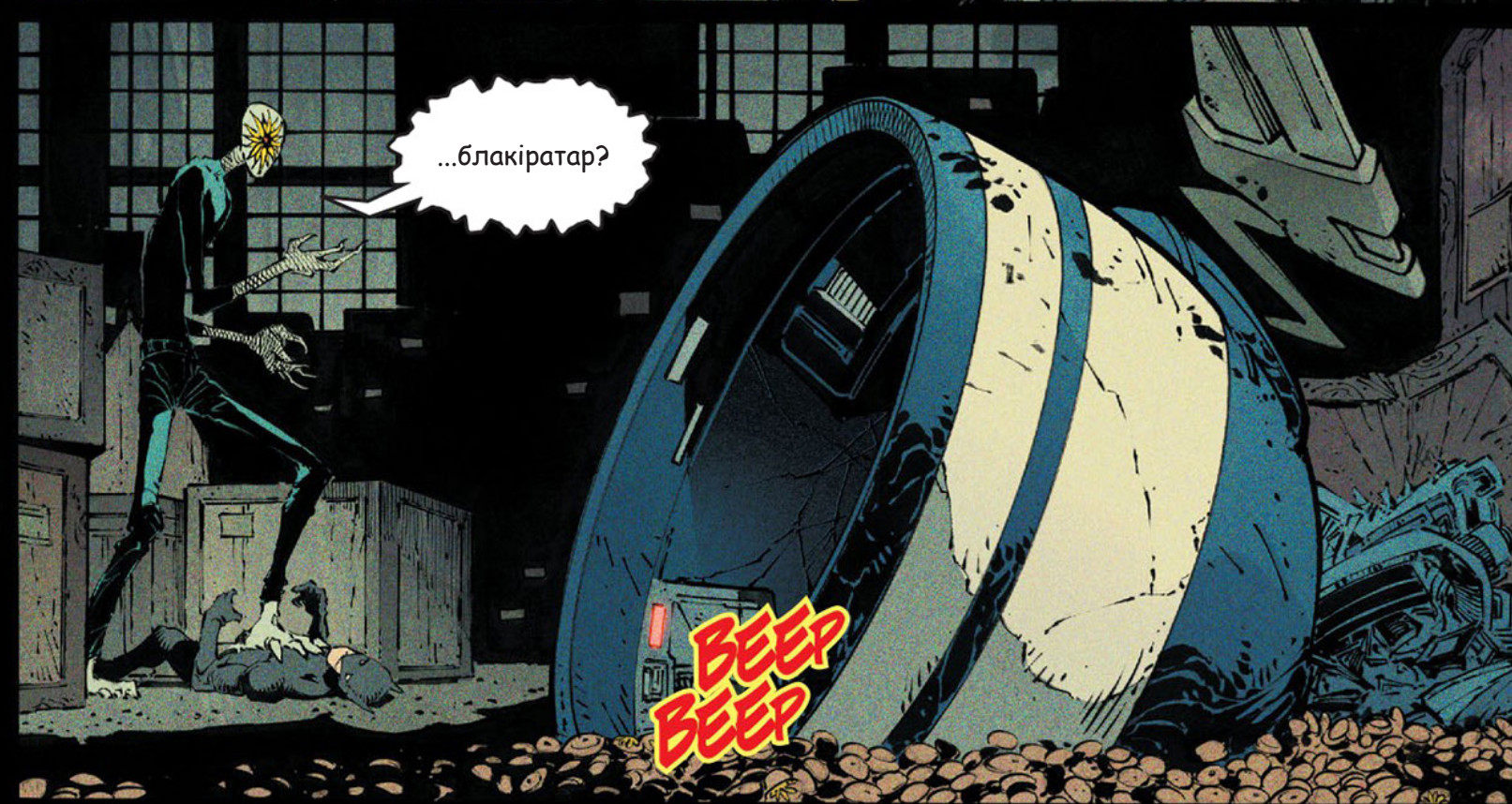
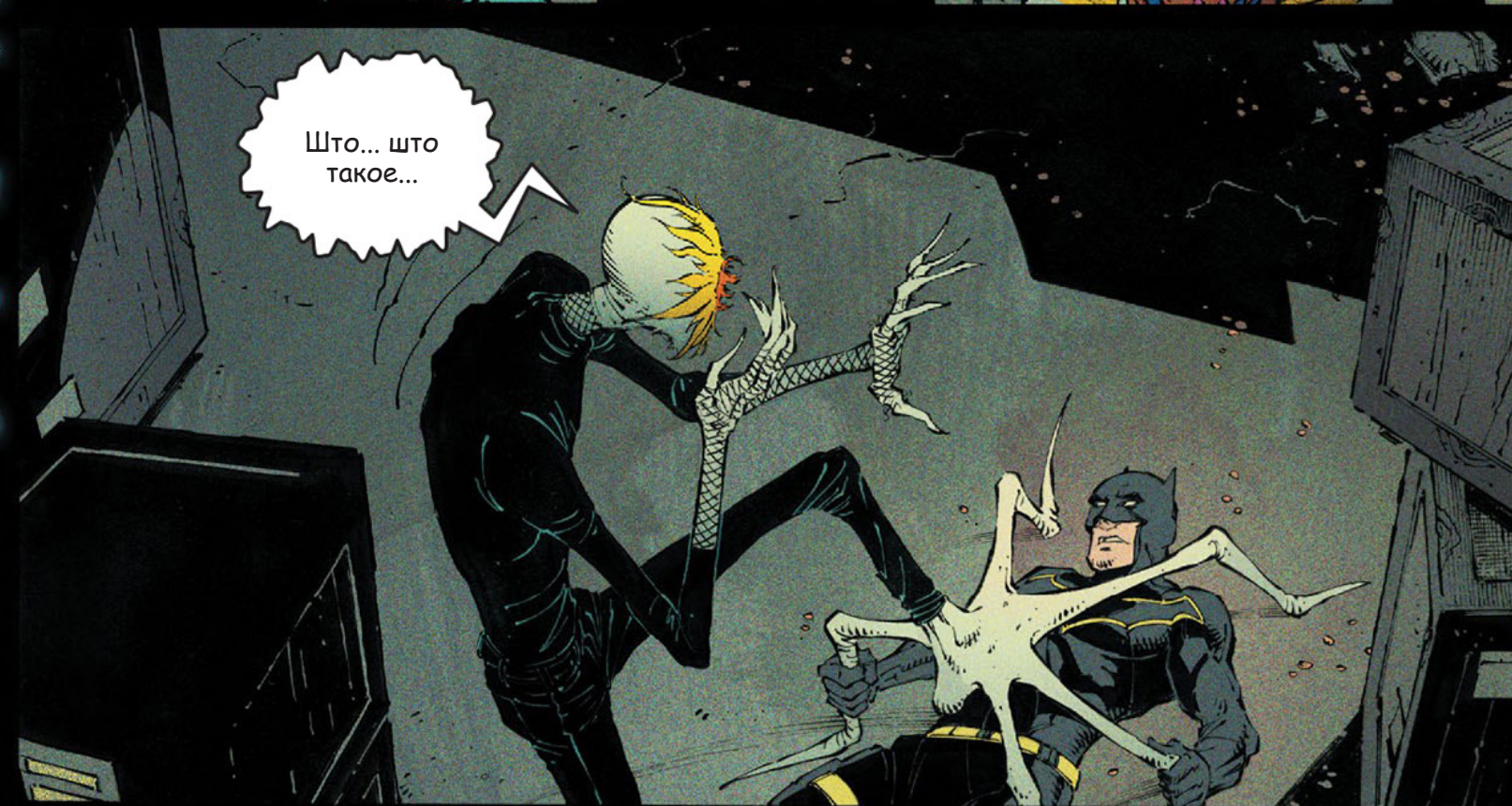
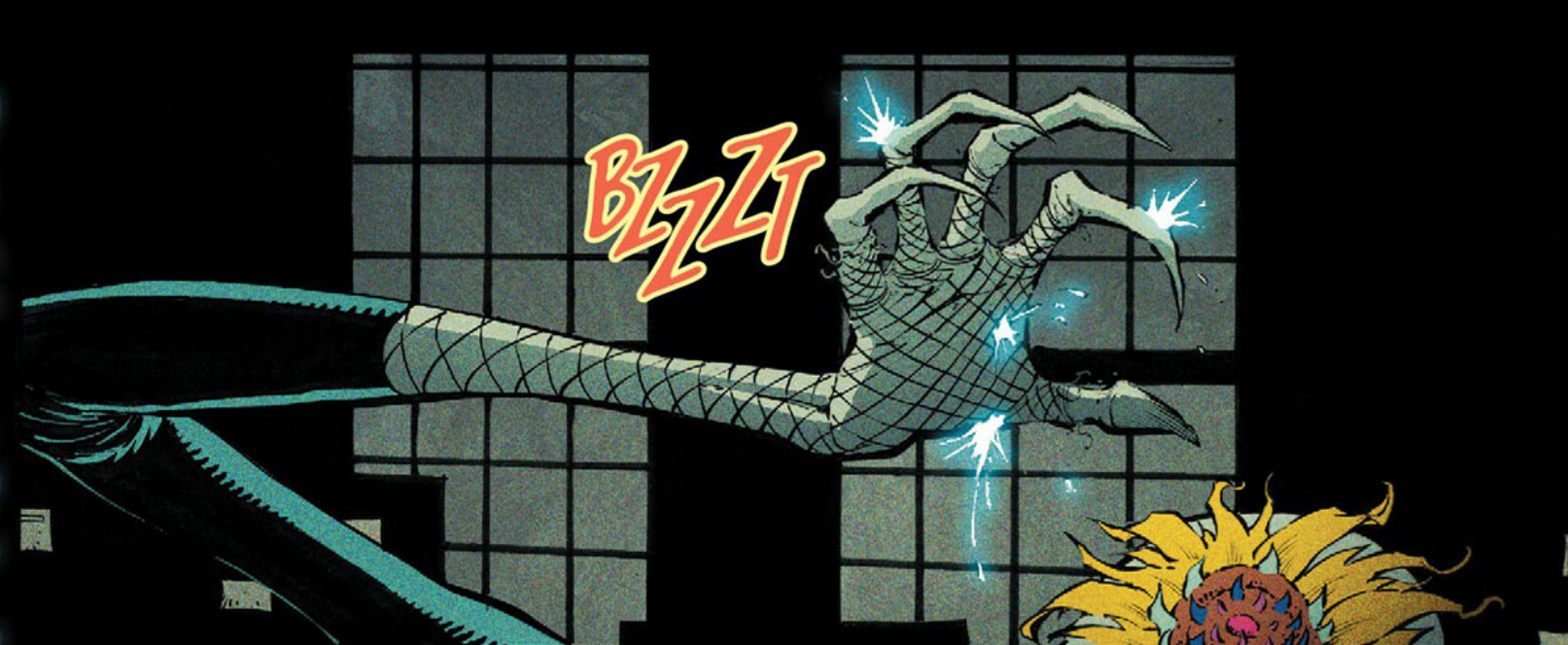


Штосьці падсмажылася? Мы ўсе ведаем, што тваё
насенне складаецца з радыяктыўных ядраў, якія
пакрытыя электрамагнітнай абалонкай. Вось я і
падумаў, што зарад майго касцюма выклікае ў іх
перагрузку. Відаць, што гэта спрацавала,
ці ты ня згодны?

Таму флаг табе ў рукі. І ведаеш
чаму? Ахвяраваць сабой, каб выка-
наць свой абавязак, заўсёды было
часткай маёй працы.

Але я хаця б памру, ведаючы,
што прадухіліў узрошчванне таго,
што б ты там ні планавалі вырошч-
ваць у маім горадзе.

Так што наперад.
Пакажы, на што
ты здольны.



«...Ты самы лепшы папечнік».

=Фух!=

О, вы толькі паглядзіце...

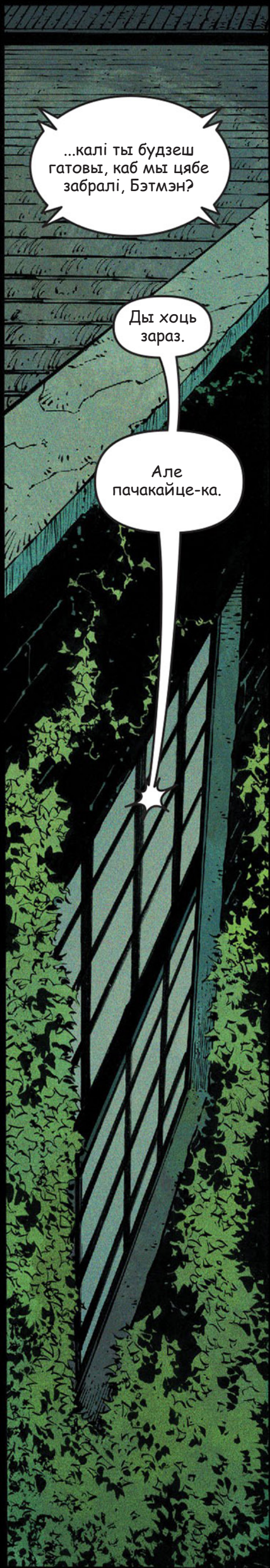
...Гэта ж Чорны Робін.
Ха, як міла, хлопчык.
Давай з ім пакончым.

КРАСК

Я... я не прасіў...

Калі табе не патрэбна да-
памога, не выкарыстоўвай
кампутар у Цэнтры для
сваіх пошукаў.

«Мы гатовы
прыйсці на
дапамогу...»



...калі ты будзеш
гатовы, каб мы цябе
забралі, Бэтмэн?

Ды хоць
зараз.

Але
пачакайце-ка.



Вось цяпер
я гатовы.



«Лічыш сябе
непаражальным?»





Проста я...
Мае бацькі. Я толькі
што зразумеў, што
яны...

Я ведаю,
што з імі ўсё
будзе ў парадку.



Хочаш ведаць,
чаму я так з табой,
Брус? Так?



Як ты мяне
знайшоў, Брус?

Я ж сказаў табе. Зерне згубілася.
Калі я паглядзеў гісторыю пошукавых
запытаў на кампутары, за якім
ты сядзеў у Цэнтры, я знайшоў...



Ты «знайшоў». Ты прыйшоў да высновы.
Ты разбраўся, як адрамантаваць кандыцыянер
у Цэнтры. Ты здагадаўся, як ператварыць
жудаснае мястэчка ў дзіцячую пляцоўку.

Ты бачыш сутнасць
рэчаў, Брус. Ты раз-
гадваеш загадкі! Ты,
чорт бярэ, лепшы
ў гэтым!



Ты лепш за ўсіх, і тым не
менш не заўважаеш таго,
што прама ў цябе пад
носам.

Ды аб чым, лясун
цябе дзяры, ты
гаворыш?



Я кажу пра адмаўленне.
Я кажу пра **эгаізм**.

Эгаізм?



Адзінае месца, куды
ты не заглядваеш. Толькі не
на самой справе. Таму што про-
ста не хочаш! Ты хочаш быць
вольным ад гэтага! Ты хочаш
быць **гэткім** хлопцам!

Але хто заўгодна можа быць
тым, кім ты з'яўляешся зараз! Але
тым, кім ты быў, **тым** хлопцам,
мог быць **толькі** ты! Ты натхняў
нас, Брус. На тое, каб быць лепш,
чым мы наогул можам быць. А не
проста... дастаткова добрымі.

А я? Мае бацькі? Мы
ўсе паверылі гэтаму.
Сур'ёзна паверылі.



Не ўяўляю, аб
чым ты, але **цягнік**
набліжа...

Не! Паглядзі
на сваё жыццё! На ўсе
гэтыя цямныя плямы!
Прыглядзіся ў **цені**!



Нам трэба
ўходзіць, Дзюк! Мы
можам пагаварыць
на плат...

Глядзі! Падарожжа,
што ты зрабіў юнаком! Уся тая
пустая прастора! Што яно нагад-
вае па **форме**, Брус?

Глядзі ж, чорт!
Што ты бачыш?!



Дзюк...

Стой. Глядзі. Што
ты бачыш?!



EEEEEEEE

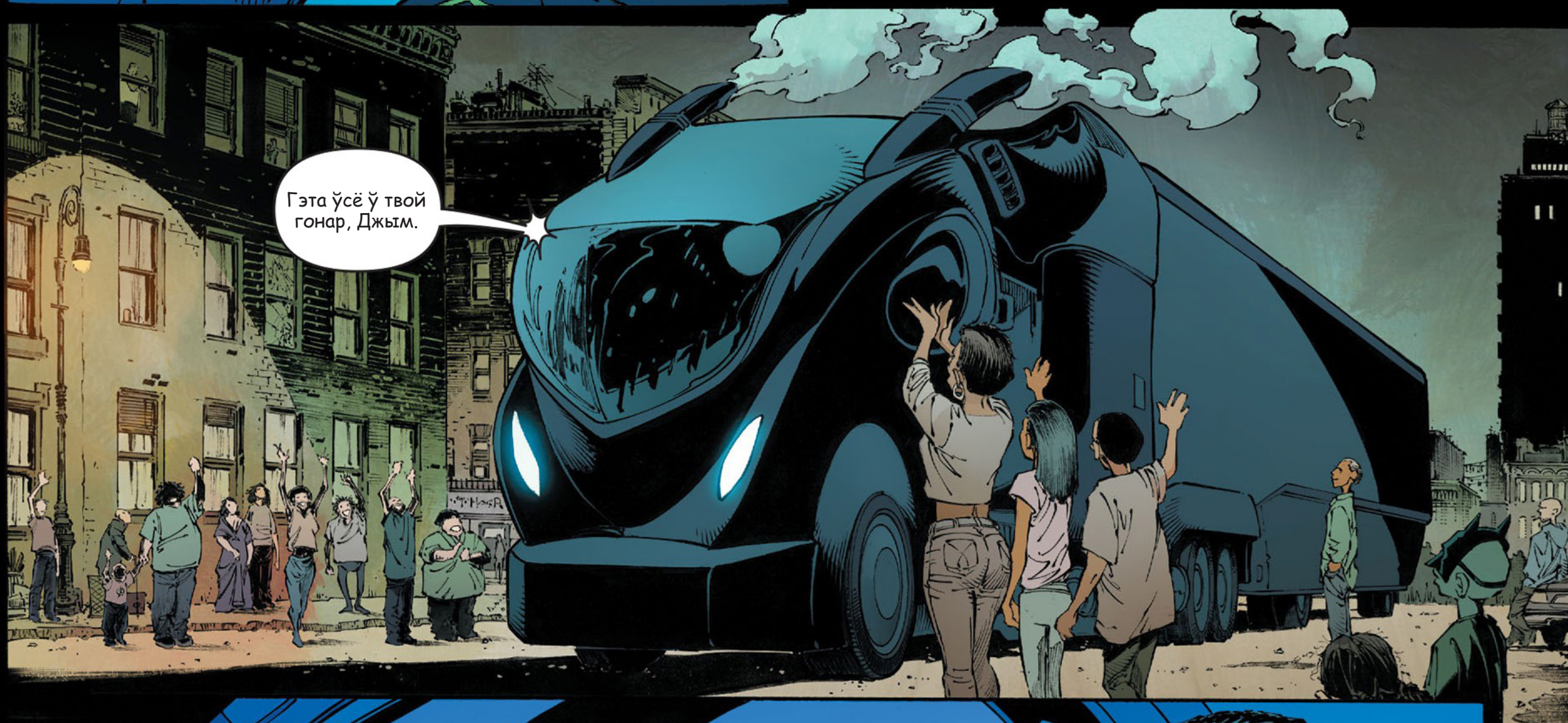
SCREEEEEE

EEEEEEEEEEEEEEEE



Проста...
Проста трымайся
ад мяне падалей,
Брус. Мне шкада.
Трымайся далей!

«Што
ты бачыш?»





Не так ужо і далёка ад праўды.
Але з табой скончана, Блум. Дык
чаму б табе не распавесці, што ты
там планаваў, каб мы маглі на-
рэшце зрэзаць засохлае лісце.

Але Джым, з чаго
ты вырашыў, што я
не планаваў нешта
наконт гэтага?



Ой, ды
што ты...

Пачакай-ка. Навошта я
наогул размаўляю з нейкім
рамонкам? Давай-ка лепш
паглядзім, хто ж ты на
самой справе...



ААА!

Прывітулькі.



Джым!
Што ты...

Што за...



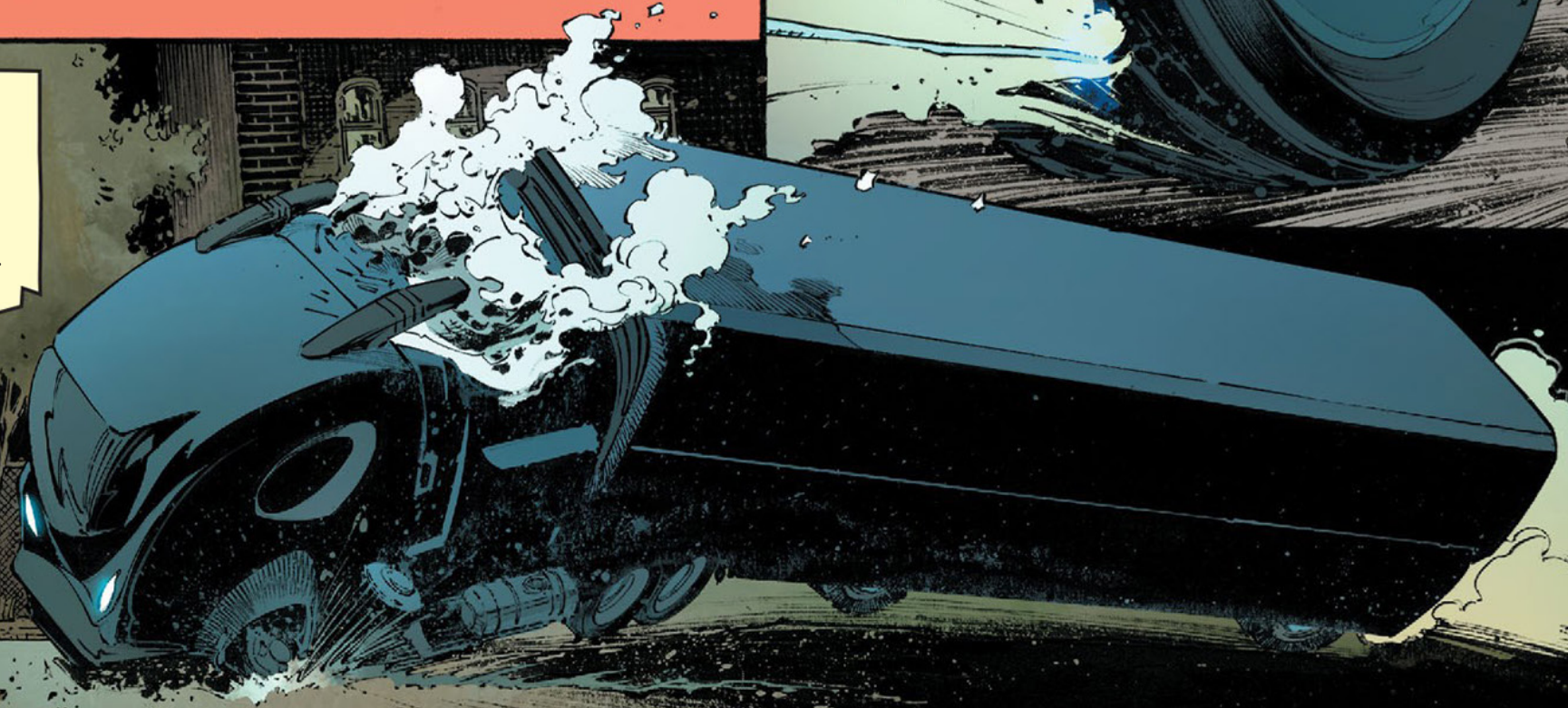
У тым та і ёсць увесь сэнс
гульні ў ДПГС у Харві...

Карта, якая ляжыць
асноўным бокам уніз.
Готэмская карта.
І на ёй таймер.

Зваротны адлік падуладны волі
выпадку. Таму ніколі не ведаеш,
калі карта перавернецца. Гульня
можа скончыцца, а карта так і
застанецца ляжаць.



Але калі таймер прагучыць,
трэба будзе раскрыць карту, і
тады ўсе выйграныя грошы за
ўсю ноч, усе вернецца на стол.



А зараз у цябе
ў гульне толькі
адна рука.



І ўсё мяняецца
з моманту рас-
крыцця карты.

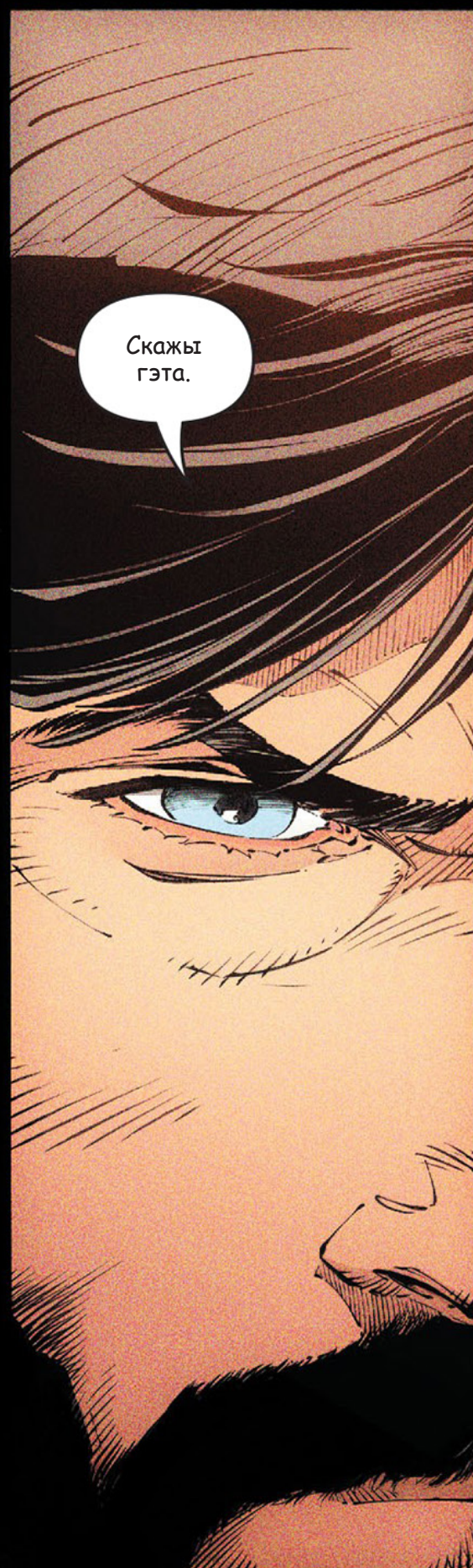


Дык
перавярні яе.
Паглядзі,
што там, ну?

...

Не. Не
можа быць

З аднаго боку, гэта
можа быць штосьці
дрэнная. І гэта
знішчыць усё,
што ты пабудаваў.



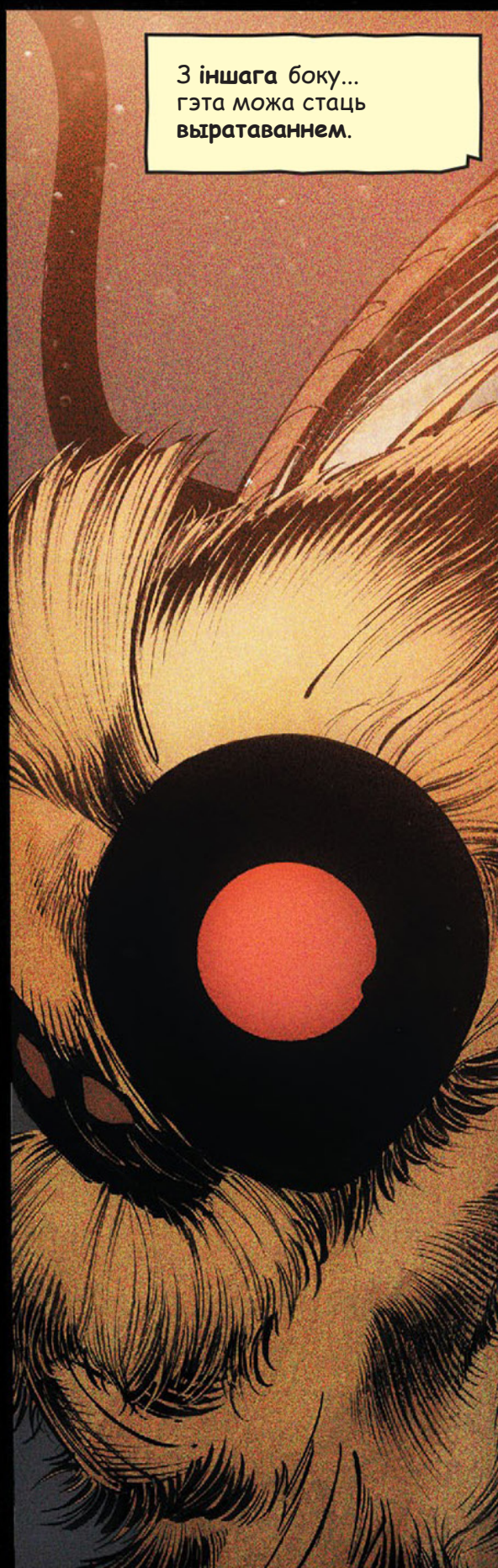
Скажы
гэта.

І гэта зменіць
тваю ноч...



...у кашмар.

З іншага боку...
гэта можа стаць
выратаваннем.



Наогул,
Готэмская карта...

Я...

Я Бэтм...



Прашу
прабачэння...

...вы не супраць,
калі я прысяду?

Не, канешне,
не. Прабачце.
Я проста...

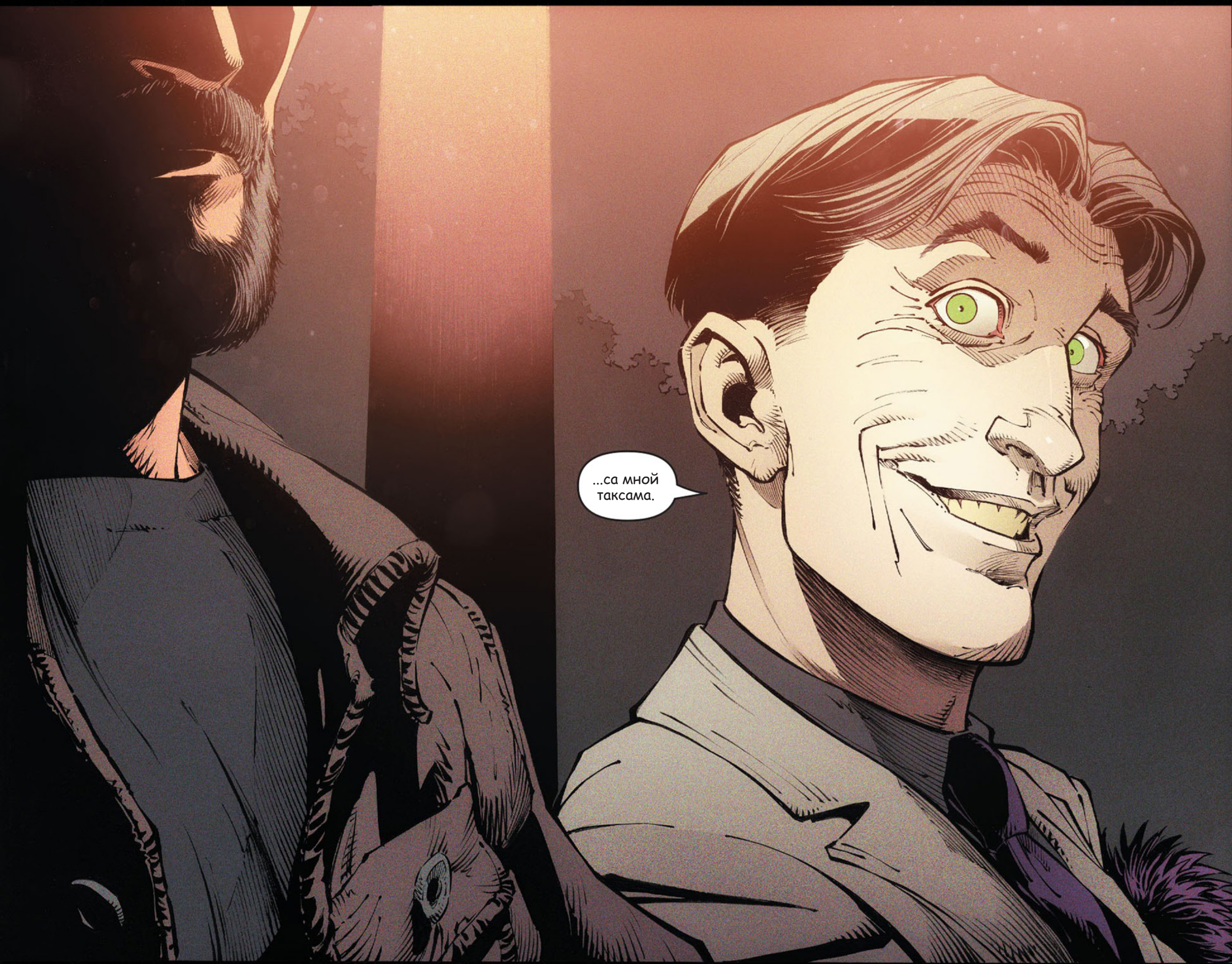
Хацелі пабыць
у адзіноце? Разумею.
Я пару разоў бачыў
вас тут.



...гэтая карта можа
аказацца тваім лепшым
сябрам на доўгі час.

Так. Са мной тут
недалёка здарыўся
няшчасны выпадак.

Ха.
Цікава...



...са мной
таксама.



NEXT:
Best Friends Forever
HotComic.net

GOOD SIDE? THEY DON'T HAVE ONE.

SUICIDE SQUAD

MOST WANTED:

DEADSHOT AND KATANA

AN
EXTRA-SIZED
6-ISSUE LIMITED
SERIES

DEADSHOT

Written by

**BRIAN
BUCCELLATO**

Art by

**VIKTOR
BOGDANOVIC**

KATANA

Written by

MIKE W. BARR

Art by

**DIOGENES
NEVES**



DC
COMICS™

AVAILABLE IN
PRINT AND DIGITALLY
JAN. 2016

ARE **YOU** READY FOR **DAN ABNETT & PAULO SIQUEIRA**

THE CREATIVE TEAM BEHIND TITANS HUNT?

What can you tell us about TITANS HUNT?



Dan: It's mystery, it's horror and it's superheroes. Some of the most popular and iconic characters in the DCU—including Dick Grayson, Donna Troy, Arsenal and Garth—begin to realize that they may have once been a team...but they don't remember it. We follow their efforts to uncover a past they've forgotten, and confront a nightmarish threat that is toying with their minds and memories.

Paulo: We have a new version of a classic, scary villain, bringing in a touch of suspense to the series, making everything more engaging. And when all those elements are put together...the plot that slowly reunites the team, a terrifying villain, incredible action scenes, the return of characters we all wanted to see together again, all of that masterfully orchestrated by Dan...BAM! What we've got here is a raw, amazing thriller teeming with adrenaline!

Paulo, what were your feelings when you got this gig?

Paulo: At first I didn't know exactly what to expect. I was certain I was enlisted to work on one of the most beloved titles in the history of DC Comics. And I was right. That is very obvious in the messages I receive from fans about the project. So, my feelings are those of total respect for the fans who waited so long for something really relevant to be made of the team.

Dan, what sets TITANS HUNT apart from any of the other titles you've written?

Dan: Well, it's a chance to put the classic Teen Titans back together and to bring some of the flavor and continuity of the old days, the wonder and excitement of the superb Wolfman/Pérez era and, particularly, the Nick Cardy stories, where it all began 50 years ago. It's a fantastic challenge to make the spirit of that continuity work for the modern age of DC, and show things that have never been seen. If you don't know the Teen Titans, this is the perfect place to meet them, and if you're a long-standing reader, there will be plenty of treats and delights in store for you.



Dan Abnett

Paulo Siqueira



Read more at DCComics.com!

DC COMICS BOB HARRAS Senior VP – Editor-in-Chief, DC Comics DIANE NELSON President DAN DIDIO and JIM LEE Co-Publishers GEOFF JOHNS Chief Creative Officer
AMIT DESAI Senior VP – Marketing & Global Franchise Management NAIRI GARDINER Senior VP – Finance SAM ADES VP – Digital Marketing BOBBIE CHASE VP – Talent Development
MARK CHIARELLO Senior VP – Art, Design & Collected Editions JOHN CUNNINGHAM VP – Content Strategy ANNE DEPIES VP – Strategy Planning & Reporting
DON FALLETTI VP – Manufacturing Operations LAWRENCE GANEM VP – Editorial Administration & Talent Relations ALISON GILL Senior VP – Manufacturing & Operations
HANK KANALZ Senior VP – Editorial Strategy & Administration JAY KOGAN VP – Legal Affairs DEREK MADDALENA Senior VP – Sales & Business Development JACK MAHAN VP – Business Affairs
DAN MIRON VP – Sales Planning & Trade Development NICK NAPOLITANO VP – Manufacturing Administration CAROL ROEDER VP – Marketing EDDIE SCANNELL VP – Mass Account & Digital Sales
COURTNEY SIMMONS Senior VP – Publicity & Communications JIM (SKI) SOKOLOWSKI VP – Comic Book Specialty & Newsstand Sales SANDY YI Senior VP – Global Franchise Management

BATMAN (ISSN #2164-8735) 47, February, 2016. Published monthly by DC Comics, 2900 W. Alameda Avenue, Burbank, CA 91505. POSTMASTER: Send address changes to BATMAN, DC Comics Subscriptions, P.O. Box 8537, Big Sandy, TX 75755-8538. Annual subscription rate (12 issues) \$35.99. Canadian subscribers must add \$12.00 for postage and GST. GST # is R125921072. All foreign countries must add \$12.00 for postage. U.S. funds only. Copyright © 2015 DC Comics. All Rights Reserved. All characters featured in this issue, the distinctive likenesses thereof and related elements are trademarks of DC Comics. The stories, characters and incidents mentioned in this magazine are entirely fictional. DC Comics does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. For Advertising and Custom Publishing contact dccomicsadvertising@dccomics.com. For details on DC Comics Ratings, visit dccomics.com/go/ratings.